

# LES COLONS DE CATANE

## Extension Volcan

### Scénario 1 – Volcania

La légende veut que lorsque les premiers colons de Catane arrivèrent sur l'île, ils furent d'abord attirés par la montagne monumentale qui se trouve au centre de l'île. Il s'agit en fait d'un volcan, qui, jusqu'à présent, sommeillait...

Afin de jouer ce scénario, vous aurez besoin d'une tuile Volcan. Le volcan remplace une tuile Terrain au hasard. Il est placée au centre de l'île. On doit retrouver les six types de tuiles autour du volcan : montagne, colline, pâturage, plaine, forêt et désert. Les jetons numérotés 2, 6, 8, 10 et 12 sont placés sur ces tuiles aléatoirement en ignorant le désert évidemment. Les autres tuiles sont disposées comme à l'habitude.

Dans cette variante, il n'y a pas de jeton numéroté sur le volcan. Lorsque « 7 » est obtenu aux dés, les joueurs ont maintenant le choix de déplacer le Voleur ou de causer une éruption. Lorsqu'il y a éruption de volcan, la retombée des cendres sur les tuiles avoisinantes affecte leur production. Les jetons numérotés des tuiles voisines du volcan sont déplacés en sens horaire, en prenant soin de ne pas placer de jeton sur la tuile Désert. Si le Voleur est sur l'une de ces tuiles, il n'est pas déplacé. Il n'est pas possible de jouer une carte Chevalier afin de causer l'éruption du volcan.

### Scénario 2 – Le Volcan de Catane

Un volcan représente tout ce qu'il y a de beau dans la nature et aussi ce qu'il y a de plus imprévisible. Au repos, on observe une majestueuse élévation, mais en activité, il s'agit d'une puissance naturelle dévastatrice.

Afin de jouer ce scénario, vous aurez besoin d'au moins une tuile Volcan. Le volcan remplace une tuile Terrain au hasard.

La tuile Volcan reçoit, comme toutes les autres tuiles, un jeton avec une valeur numérique. Il est possible de construire des colonies ou villes sur les intersections d'une tuile Volcan. Lorsque le numéro se trouvant sur le volcan est obtenu, celui-ci ne produit pas de ressource mais entre plutôt en éruption. Quand cela se produit, on lance un dé afin de déterminer de quel côté la lave se répandra. Si une colonie se trouve sur cette intersection, celle-ci est détruite; une ville se voit plutôt réduite à une colonie si toutes les colonies d'un joueur sont déjà sur le plateau, la ville est détruite.

*Note : Vous pouvez inclure jusqu'à 3 volcans. Si vous jouez avec plus d'un volcan, retirez du jeu des types de tuiles différents : 1 Montagne et 1 Forêt par exemple, plutôt que 2 Montagne.*

